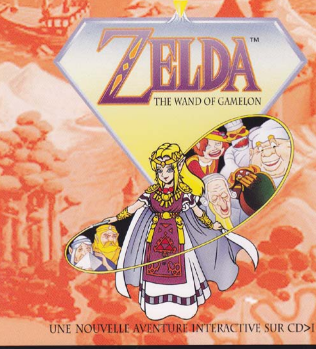
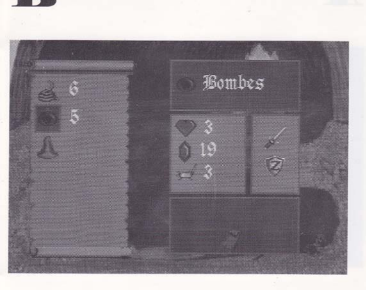


www.oldiesrising.com

PHILIPS **COMPACT DISC INTERACTIVE**


A
Aru Ainu
Kobitan
Sakado

B



COMMENT JOUER

VOTRE QUÊTE

Le Duc Onkled, souverain de Gamelon, a besoin d'aide ! Son île est attaquée par les forces maléfiques du terrible Ganon. Voilà plusieurs mois que votre père, le Roi Harkinian, a traversé les mers pour venir en aide au Duc. Hélas, il a disparu sans laisser de trace. Depuis, vous avez envoyé Link en lui donnant comme mission de retrouver le Roi. Mais, lui aussi a disparu. Vous, Zelda, devez partir à votre tour vers Gamelon afin de sauver votre père et Link, et restaurer enfin une paix durable sur l'île !

Pour commencer votre voyage, appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande lorsque vous voyez la carte de l'île. Ceci fera apparaître le Menu du Monde Du-Dessus. Celui-ci vous propose différents choix qui vous permettent de commencer une partie, sauver une partie en cours, charger une partie déjà enregistrée, quitter ou encore demander de l'aide.

CHOISISSEZ UNE ZONE A EXPLORER (A)

Votre ami Impa est sur le point de vous déposer quelque part sur Gamelon. Où voulez-vous aller ? Lorsque vous commencez votre quête, vous avez le choix entre trois régions : Kobitan, Aru Ainu et Sakado.

Indiquez à Impa l'endroit de votre départ en déplaçant le curseur au-dessus d'une des trois régions et en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande. A partir de là, vous vous retrouvez sur le terrain, prêt à en explorer chaque recoin.

PARTEZ BIEN ÉQUIPÉ !

Vous n'avez pas vraiment eu le temps de faire vos valises avant de quitter le château. C'est pourquoi vous commencez votre aventure avec le strict minimum.

L'Épée - Attaquez et frappez vos ennemis en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande. Il paraît qu'il existe un moyen secret, caché quelque part sur Gamelon, qui permettrait à votre épée de se transformer en arme de tir à la puissance de feu mortelle...

Le Bouclier - Lorsqu'un ennemi vous tire dessus, vous pouvez vous défendre en utilisant le Bouclier. Quand vous vous arrêtez, le Bouclier est automatiquement relevé, que vous soyez debout ou accroupi.

Les hommes de Ganon gardent d'autres objets dont vous avez besoin pour mener à bien votre quête. Mais ils ne vont certainement pas vous les offrir sans essayer de vous anéantir ! Sachez enfin que certains outils bien utiles sont en vente dans la Boutique de Sakado.

Les Bombes - La plupart de vos ennemis tombent lorsqu'ils sont touchés par une bombe ou l'un de ses morceaux. Vous pouvez aussi les utiliser pour faire disparaître certains obstacles qui vous empêchent d'avancer. Le marchand vous vendra un lot de trois bombes pour seulement 20 rubis. Une affaire à ne pas manquer !

Les Cordes - Utilisez-les pour grimper. Leurs crochets s'enfoncent dans toutes les surfaces en bois comme les branches d'arbres ou les planches, mais ils ne peuvent pas s'accrocher aux pierres. Trois paquets de cordes pour 10 rubis... c'est donné !

La Lampe à Huile - Ganon a eu l'idée démoniaque de priver certaines régions de lumière. Si vous ne trouvez pas de lampe, il se peut que vous passiez un long moment à errer dans le noir ! Une fois la lampe obtenue, vous devrez trouver suffisamment d'huile pour qu'elle continue d'éclairer votre chemin. Heureusement que celle-ci n'est pas onéreuse : cinq rubis pour trois portions... profitez-en ! Certains prétendent qu'il existe une lampe magique qui fonctionne sans huile, mais personne ne semble savoir où elle se trouve.

Certains voyous à la solde de Ganon sur plus forts que d'autres. Votre épée ne pourra pas anéantir tous vos ennemis. Sachez cependant qu'ils ont tous un point faible. Si votre épée s'avère impuissante, essayez donc une autre arme pour voir ce qu'en pensent ces brutes !

Les Rubis et autres Pierres précieuses

Comment vous procurer les rubis que demande le marchand ? Gamelon est envahi de Dairas, d'Octorocks et autres soldats de Ganon. Anéantissez-les et ils laisseront tomber les joyaux et les objets en leur possession. Les pierres bleues valent dix rouges et les vertes cinq. Les rouges sont les rubis, la devise officielle du pays. Pour récupérer les pierres précieuses, il vous suffit de les toucher avec votre épée avant qu'elles disparaissent. Certains objets que vous trouvez doivent être payés à chaque fois que vous les utilisez... Surveillez bien vos finances !

Le Sac Magique (B)

Grâce au Sac Magique, vous avez toujours assez de place pour garder les objets que vous trouvez. Pour connaître son contenu, il vous suffit de vous accroupir et d'appuyer sur le Bouton 2 de la télécommande.

Vous pouvez utiliser tous les objets qui se trouvent dans la case à gauche de l'écran. L'objet utilisé apparaît en haut à droite. Les cases du milieu à droite vous indiquent le nombre de Vies, le nombre de rubis et la quantité d'huile que vous pouvez avoir. Elles vous montrent aussi le type d'épée et de bouclier que vous utilisez. En bas à droite sont indiqués les objets que vous portez, mais que vous ne pouvez pas encore utiliser. Vous pouvez les échanger contre d'autres que vous jugerez plus utiles.

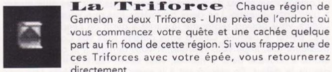
Pour utiliser un objet, sélectionnez-le dans le Sac Magique en déplaçant le curseur dessus à l'aide du joystick. Appuyez une première fois sur le Bouton 2 de la télécommande pour fermer le Sac, puis une seconde fois lorsque vous êtes debout.

POUR VOUS DÉPLACER SUR GAMELON

Une fois sur le terrain, déplacez-vous en utilisant le joystick. Vous pouvez marcher, vous accroupir, grimper ou même avancer accroupi. Voici quelques conseils qui vous permettront de vous déplacer plus rapidement sur l'île.

Les Portes et les Couloir

Sur Gamelon, vous n'êtes jamais très loin d'une porte d'entrée ou de sortie. Pour franchir l'une d'elles, tenez-vous devant et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande. Certains passages peuvent être difficiles à trouver, d'autres sont obstrués par des rochers ou des barrières, certains peuvent même être fermés à clef. Mais sachez que là où il y a une serrure, se trouve une clef à proximité...



La Triforce Chaque région de Gamelon a deux Triforces - Une près de l'endroit où vous commencez votre quête et une cachée quelque part au fin fond de cette région. Si vous frappez une de ces Triforces avec votre épée, vous retournerez directement

à la carte. Si vous pouvez trouver la deuxième de la région que vous visitez, non seulement vous pourrez retourner à la carte en la frappant, mais vous pourrez également ouvrir d'autres régions.

Conversation Il existe encore quelques habitants sympathiques sur Gamelon. Heureusement que vous avez eu le temps de prendre avec vous votre Épée Magique ! Elle ne fait aucun mal à vos amis et peut vous aider à les faire parler... Touchez-les... et écoutez attentivement ce qu'ils ont à vous dire - cela pourrait vous aider dans votre quête... Certains pourraient même vous offrir des objets bien utiles...

LES CŒURS

Votre condition physique est mesurée en Cœurs. Leur nombre est constamment indiqué dans la partie gauche de l'écran. Vous commencez la partie avec trois Cœurs (une vie), et vous pouvez en gagner d'autres. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez au moins un demi-Cœur... mais parfois plus. Trois Cœurs forment une Vie.

Lorsque vous entrez dans Gamelon, vous avez trois vies pour mener à bien votre mission. Les deux premières fois que vous perdez vos Cœurs, vous pouvez reprendre la partie à partir de l'endroit où vous avez perdu le dernier. Quand vous perdez tous vos Cœurs pour la troisième fois, Impa vous reprend et vous ramène à la carte. Si vous entrez à nouveau dans le monde, vous devez reprendre votre quête depuis le début. En retournant à la carte, vous récupérez tous vos

Cœurs. Même si vous perdez votre troisième vie, vous pouvez garder tous les objets et les rubis que vous avez pu ramasser auparavant.

ENREGISTRER ET CHARGER UNE PARTIE

Lorsque vous aurez bien avancé, vous voudrez sans doute enregistrer votre partie. Pour cela, revenez à la carte et faites apparaître le Menu du Monde Du-Dessus en appuyant sur le Bouton 2 de la télécommande. Sélectionnez SAUVER LE JEU, puis choisissez un nom (Jeu 1, Jeu 2 ou Jeu 3) et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande. Rappelez-vous du numéro que vous attribuez à votre partie. Si vous enregistrez une autre partie sous le même nom, la première sera effacée.

Si vous désirez reprendre une partie déjà enregistrée, sélectionnez CHARGER LE JEU dans le Menu du Monde Du-Dessus, choisissez celle que vous voulez ouvrir et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande.

Attention : Si vous êtes en train de jouer lorsque vous chargez une nouvelle partie, la partie en cours sera effacée si vous n'avez pas pris soin de tout d'abord l'enregistrer. N'oubliez surtout pas d'enregistrer votre partie en cours avant d'en charger une nouvelle... si vous désirez conserver votre progression.

Nous vous conseillons d'enregistrer fréquemment votre partie.

INFORMATION DE DERNIÈRE MINUTE

DES VILLAGEOIS DISPARAISSENT !

C'est la panique à Sakado ! Le Maire et d'autres habitants du village ont disparu. L'infâme Ganon aura-t-il l'audace d'enlever d'autres innocents ? Vous feriez mieux de passer à l'action ! Trouvez Ganon, sauvez Link ainsi que votre père et devenez le héros de Gamelon !

MÉMENTO

Principales commandes

POUR :	FAITES CECI :
Frapper ou tirer avec votre épée	Appuyez sur le Bouton 1 de la télécommande
S'accroupir	Déplacez le joystick ou le trackball vers le bas
Ouvrir ou fermer le Sac Magique	Accroupissez-vous et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande
Franchir une porte ou un couloir	Tenez-vous devant et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande
Utiliser un objet	Choisissez-le dans le Sac Magique, tenez-vous debout et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande
Commencer, enregistrer, charger ou quitter une partie	Allez à la carte et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

• Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

• Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

• Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Le Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension : l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-i, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales :

- **Déplacement du curseur**
  Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actif affichés à l'écran.
- **Bouton d'action 1**
  Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.
- **Bouton d'action 2**
  Repéré par deux points • •, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-i. Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-i.

Le rangement et la manipulation du CD-i nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-i si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.

812 0096

